

バスケットボールにおけるスクリーニング・ゲーム の特徴についてープレーの原則に着目してー

著者	谷釜 尋徳
著者別名	Hironori TANIGAMA
雑誌名	東洋法学
巻	57
号	2
ページ	95(144)-117(122)
発行年	2014-01-15
URL	http://id.nii.ac.jp/1060/00006474/

《 論 説 》

バスケットボールにおけるスクリーニング・ ゲームの特徴について ープレーの原則に着目してー

谷釜 尋徳

1. 問題の所在

本稿は、バスケットボールの攻撃方法の中でも「スクリーニング・ゲーム」に着目して、その特徴を明らかにしようとするものである。

バスケットボールの攻撃方法は、大きくパターン・オフENSEとフリーランス・オフENSEに分かつことができる。パターン・オフENSEは「チームとして一定の攻撃の形を決めて攻撃する方法」、フリーランス・オフENSEは「それぞれの場面においてプレーヤーが自由にプレーを選択して攻撃する方法」と説明されるものである⁽¹⁾。このうち、いずれの攻撃方法が優れているのかは一概に判断し得るものではないが、バスケットボール史を遡ってみるとパターン・オフENSEからフリーランス・オフENSEへと転換してきた経緯が認められる⁽²⁾。

フリーランス・オフENSEの中でも、今日アメリカをはじめとしてハーフコート・オフENSEの主流をなしている攻撃方法が「モーション・オフENSE」である⁽³⁾。モーション・オフENSEの定義は未だに曖昧であるが、Woodenによれば「5人のプレーヤーが常にカットやスクリーンを使って動き、パスによってボールのサイドチェンジを積極的に行う攻撃方法」⁽⁴⁾のことであるという。

これまで、国内外を問わず多くの指導者によって、自らが指導するモーション

ン・オフENSEのスタイルを公表する試みがなされてきた。そのスタイルは指導者によって異なるものの、多くの場合はパスとカットを重視した「パッシング・ゲーム」と、スクリーンを重視した「スクリーニング・ゲーム」のいずれかに類型化されるものであったといえよう⁽⁵⁾。前者はかつてノースカロライナ大学を率いた Dean Smith、後者は元インディアナ大学コーチの Bob Knight によって世に広められた戦術として知られる。

ところで、吉井はスクリーニング・ゲームを含むフリーランス・オフENSEを「コーチのプレーヤーに対して期待する動きを『プレーの原則』として、言葉を通して指導する」⁽⁶⁾のものであると説く。このことは、Knight の「モーション・オフENSEを採用しているコーチは皆、各々のチーム事情に応じたプレーの原則を作り上げている。」⁽⁷⁾という指摘と軌を一にしている。そこで本稿では、スクリーニング・ゲームを考察するうえで、この「プレーの原則」を重要視して取り上げるものである。

中川によれば、球技運動研究において戦術に関する検討は中核的な領域であるが、当該研究分野では「競技現場での研究が全く学術研究のベースに乗ってこない」⁽⁸⁾という問題点が指摘されるという。このことに鑑み、本稿ではバスケットボール競技の指導現場において一定の成功を収めたコーチらの種々の文献を蒐集し、そこに記述された「プレーの原則」に関する見解を拠り所として論の展開を試みるものとした。

従来のモーション・オフENSEに関する研究は、この「プレーの原則」について触れながらも、その解明を主目的として取り組まれたものではなかったため、主に上記の Smith や Knight が示した方法論を紹介することにとどまっていたといわねばならない⁽⁹⁾。また、モーション・オフENSEの構築方法を考察した研究もみられるが⁽¹⁰⁾、それは本稿のごとく複数の指導者が唱える「プレーの原則」を照合しようとする分析視角に基づくものではなかった。ただし、いずれの研究もモーション・オフENSEの構築を主眼として、チーム事情に応じた独自の「プレーの原則」を編み上げている点は高く評価される。

さて、本稿はモーション・オフENSEを用いた指導者による「プレーの原

則」を比較検討するものであるが、前述したように、モーション・オフENSEとはパッシング・ゲームとスクリーニング・ゲームに二分される。このうち、パッシング・ゲームのプレーの原則については、すでに別稿⁽¹¹⁾において触れているため、本稿ではスクリーニング・ゲームの方に限定してその特徴を証かすべく試みることにしたい。

具体的には、①まずスクリーニング・ゲームを世に広めた Knight の見解に依拠しながら、当該戦術の概要を明確にする。②次いでスクリーニング・ゲームを採用した指導者が説く「プレーの原則」を類型化して把握することにした。

2. スクリーニング・ゲームの概要

2-1 スクリーニング・ゲームの定義と誕生の経緯

冒頭で述べたように、モーション・オフENSEはパッシング・ゲームとスクリーニング・ゲームに大別し得るものであるが、このうちパッシング・ゲームは人とボールの移動を強調する戦術であった⁽¹²⁾。一方、スクリーン・プレーを駆使することで防御陣に対して優位性を獲得しようとするものが、本稿で取り上げるスクリーニング・ゲームである。

『バスケットボール競技規則』によれば、スクリーンとは「プレイヤーがあらかじめ任意の位置を占めることによって、ボールをコントロールしていない相手チームのプレイヤーがコート上の望む位置に行くことを遅らせたり妨げたりしようとするプレイのこと」⁽¹³⁾と定義されている。ところが、このプレーはバスケットボールの誕生（1891年）から約40年間は「ブロッキング」⁽¹⁴⁾のファウルと見なされて禁止されていた。それが、1930～60年代にかけてブロッキングの解釈が変化していく中で、次第に合法化が図られていったものと見られている⁽¹⁵⁾。アメリカの大学界において、今日とほぼ同一のブロッキングとスクリーンの解釈が成立したのは、1964-65年度のルールからであった⁽¹⁶⁾。Newellによれば、こうしたスクリーン・プレーの合法化を後ろ盾にして登場した攻撃方法がモーション・オフENSEであり、その台頭によって攻撃側のスペースシ

グやシュートに関する理論が大幅に変化していったという⁽¹⁷⁾。ゆえに、攻撃方法の発達史とは、すなわちスクリーンの使用方法の発達史であるとさえ見られている⁽¹⁸⁾。

こうしたスクリーン・プレーを巧みに用いるスタイルを創り出したのが、かつてインディアナ大学を率いた Knight であった。その功績は、Newell をして「Knight は、モーション・オフENSEを用いて1970～80年代にトップレベルへと登りつめた。彼の成功は国内外に知れ渡り、その戦術は今日においてもいまだに基本的なスタイルとして使用されている。」⁽¹⁹⁾と語られている通りである。

Knight は「私たちは自らの攻撃スタイルを『モーション・オフENSE』と称しているが、もし根本的なネーミングをするならば『スクリーニング・ゲーム』と名付けた方がよいのかもしれない。私たちのBasketボールにおいて最も重要な要素は、スクリーン・プレーである。」⁽²⁰⁾と述べ、自らのモーション・オフENSEがスクリーン・プレーを重視したスタイルであることを表明している。

2-2 Knight にみるスクリーニング・ゲームの構造

①スクリーニング・ゲームにおけるスクリーン・プレーの種類

スクリーニング・ゲームの中核をなすスクリーン・プレーには、どのような種類があるのであろうか。Knight の攻撃戦術においては、基本となる3種類のスクリーン・プレーが用いられている。すなわち、ダウン・スクリーン、バック・スクリーン、クロス・スクリーンである。いずれも、非ボール保持者同士で試行される「オフ・ボール」のスクリーン・プレーである。

各々のスクリーン・プレーにおけるプレーヤーの原則的な動きを記述した平面図を Knight の著作から転載しておきたい（図1～3）。図1はプレーヤー1が3の防御者に対して上から「ダウン・スクリーン」をセットしたパターン、図2はプレーヤー5が3の防御者に対して背後から「バック・スクリーン」をセットしたパターン、図3はプレーヤー5が4の防御者に対してベースラインに平行な方向から「クロス・スクリーン」をセットしたパターンを示している。

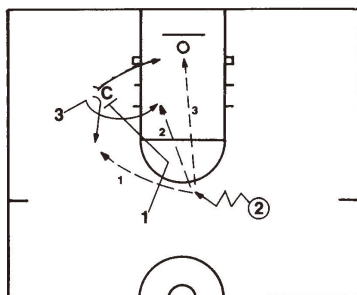


図1 ダウン・スクリーン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、151頁より転載。

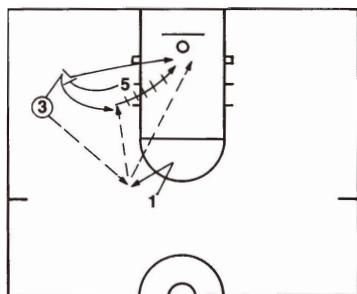


図2 バック・スクリーン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、153頁より転載。

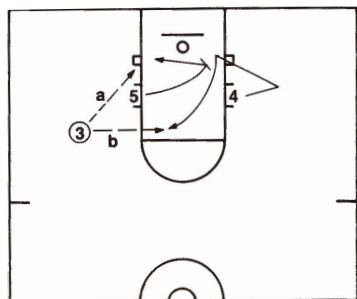


図3 クロス・スクリーン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、154頁より転載。

②スクリーニング・ゲームにおけるカットの種類

スクリーニング・ゲームは、上述のスクリーン・プレーによってのみ成立しているのではない。当該攻撃戦術を提唱した Knight が「私たちの攻撃戦術は、ボールをパスすること、非ボール保持者のカット、互いにスクリーンをかけあうこと、の3つの事柄によって成り立っている。」⁽²¹⁾と述べているからである。Knight は非ボール保持者に必要とされる4種類のカット・プレーを図版で紹介しているので、ここに示しておきたい(図4)。

図4においては、①のプレーヤーが②にパスをした後に想定される4種類(A～D)のカット・プレーが明示されている。すなわち、Aはベースライン方向へのカット (inside cut)、Bはリング方向へのカット (basket cut)、Cはハイポスト付近からリング方向へのカット (post cut)、Dは味方を活かすチャンスがない場合にリターン・パスを受けるカット (replace yourself) である。Knight が試みたスクリーニング・ゲームとは、こうした非ボール保持者のカット・プレーとスクリーン・プレーとを織り交ぜて練り上げた戦術であると考え

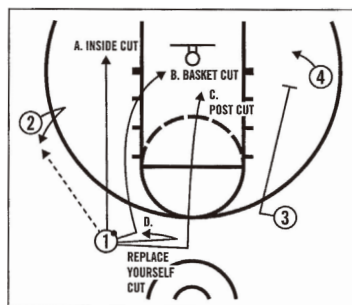


図4 Knight が示す非ボール保持者の4種類のカット

Knight, The screening game, in : Coaching basketball—revised and updated—, Mc graw hill, 2002, p.301より転載。

3. スクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則

ここでは、スクリーニング・ゲームを採用する指導者らによる文献を拠り所

として、各々が説く「プレーの原則」を明確にする。具体的には、Knight⁽²²⁾、Williams⁽²³⁾、Felling⁽²⁴⁾、Waltman⁽²⁵⁾が記述した文献を取り上げる。本稿において蒐集した国内外のバスケットボール関連文献のうち、スクリーニング・ゲームの「プレーの原則」を詳細に説いているのが、上記4名の文献であったためである。

彼らが示す「プレーの原則」を一覧表にまとめるにあたって、各々の指導者が明示した内容を次の諸項目に類型化し、表中において区分することとした。すなわち、ボールの移動、人の移動、ゴールへの正対、スペーシング、ポジショニング、スクリーン・プレーの使用、ドリブルの使用、プレーの予測、その他、である。

なお、表中の空欄部分は、当該項目に該当する「プレーの原則」がその文献において確認されなかったことを意味している。

3-1 Knight のスクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則

Knight がスクリーニング・ゲームの採用にあたって使用した「プレーの原則」は表1の通りである。パッシング・ゲームを世に広めた Smith が30を超える「プレーの原則」を定めたことと比べると⁽²⁶⁾、Knight が示すそれは若干少ない印象を受ける。その理由は、彼の「約束事が多ければ多いほど、オフェンスはパターン化され、ディフェンスから予測されてしまうということです。したがって、約束事は最小限になるよう努めています。」⁽²⁷⁾という見解から知ることができよう。

また、上記の原則に基づき、ナイトは著書において「レギュラー・オフェンス」を紹介している。彼の指導するオフェンスの展開例として、8パターンの図版を転載しておきたい。

表1 Knight のスクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則

プレーの項目	プレーの原則
ボールの移動	
人の移動	・ 同じ方向に 2 人以上が連続してカットしない。
ゴールへの正対	・ ボールを保持したら、2 秒間ゴールに正対する。
スペーシング	・ アウトサイドのプレーヤー同士で 4 ～ 5 m の間隔を保つ。
ポジショニング	<ul style="list-style-type: none"> ・ ハイポストのポジションを常にうめる。 ・ センターは常にポストにポジショニングする。 ・ どのプレーヤーも機会があればポストでプレーする。 ・ ハイポストはボールサイドにポジショニングする。 ・ ローポストはボールと逆サイドにポジショニングする。 ・ ハイポストにパスが入ったら、ローポストのプレーヤーはポストアップする。
スクリーン・プレーの使用	<ul style="list-style-type: none"> ・ すべてのアウトサイド・プレーヤーは、チームの原則に沿ってスクリーンを使用する。 ・ スクリーンするためにエンドラインの方を見る。 ・ ボールサイドのローポストは、ボールが逆サイドに展開されたら、近くのアウトサイド・プレーヤーにバック・スクリーンをかける。
ドリブルの使用	<ul style="list-style-type: none"> ・ マンツーマン・ディフェンスに対してはドリブルをあまり使用しない。 ・ オールコートプレス・ディフェンスに対してはドリブルを用いるが、3 回以上はドリブルしてはならない。
プレーの予測	
その他	

Knight, The screening game, in : Coaching basketball revised and updated, Mc graw hill, 2002, p.304より作成。

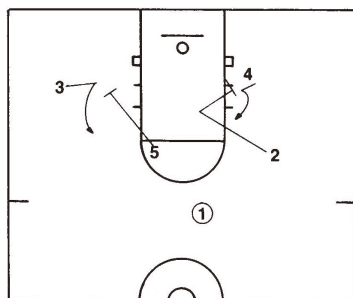


図5 レギュラー・オフENSEの基本パターン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、203頁より転載。

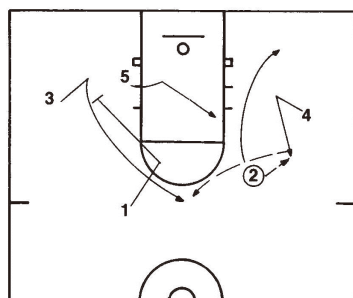


図6 アウトサイドに4人を配置するパターン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、204頁より転載。

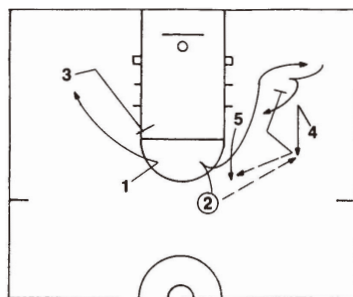


図7 ポストエリアでのスクリーン・プレーから始めるパターン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、204頁より転載。

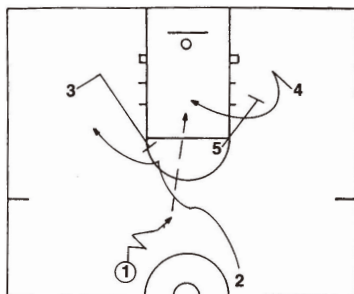


図8 ガードのクロスから始めるパターン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、205頁より転載。

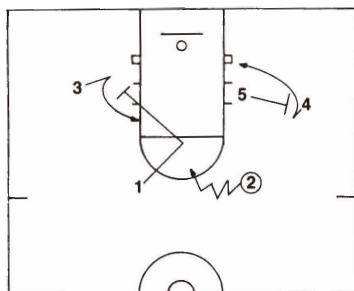


図9 バック・スクリーンとダウン・スクリーンから始めるパターン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、206頁より転載。

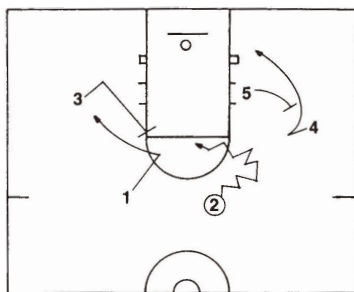


図10 フレア・スクリーンとバック・スクリーンから始めるパターン

ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、206頁より転載。

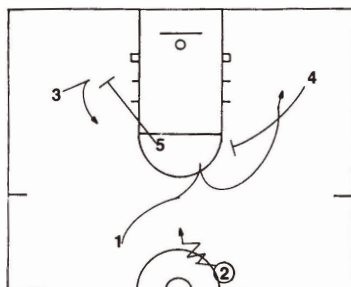


図11 ガードのクロスとフレア・スクリーンから始めるパターン
ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、206
頁より転載。

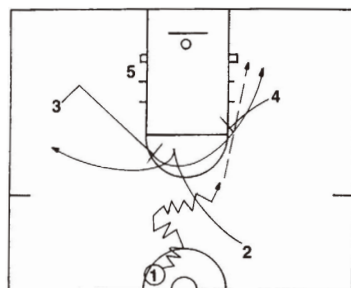


図12 フレア・スクリーンの連続から始めるパターン
ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール』大修館書店、1992年、207
頁より転載。

3-2 Williams のスクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則

次いで検討するのは、Roy Williams のスクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則である。Williams は相手の防御戦術に応じて攻撃のスタイルを使い分けており、相手がプレッシャー・マンツーマン・ディフェンスを行ってきた場合は「パッシング・ゲーム」を、サギング・ディフェンス⁽²⁸⁾を行ってきた場合には本稿が取り上げる「スクリーニング・ゲーム」を採用することが有効であるとしている⁽²⁹⁾。Williams が唱える「プレーの原則」は表2の通りである。

表2によれば、Williams のプレーの原則は実に単純化されたものであるが、

表2 Williamsのスクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則

プレーの項目	プレーの原則
ボールの移動	・セットされたディフェンスに対しては、最低3回はパスを回さなければならない。 ・ボールのサイドチェンジを行なうこと。
人の移動	
ゴールへの正対	
スペーシング	
ポジショニング	
スクリーン・プレーの使用	・パッサーに対してスクリーンをセットすること。
ドリブルの使用	
プレーの予測	
その他	・ディフェンスにミスを犯させるように仕向けること。

Williams, The motion offense, in : Instant review basketball notebook vol.3, Sagamore publishing, 1992, p.300より作成。

彼のスクリーニング・ゲームは図13のA～Dの順序をもって展開される⁽³⁰⁾。当該戦術を採用する指導者の中で、プレーの連続性を具体的に示すことは稀であるため、以下において説明を加えることにしたい。

WilliamsのオフENSEは、3メンアウト・2メンインサイドの配置から開始される。Aの場面では、①が③にパスすると同時に、②が①の防御者に、④が⑤の防御者にスクリーンをセットしている。①から②へのアウェイ・スクリーンではなく、②から①へのフレア・スクリーンを選択するのは、「パッサーに対してセットするスクリーンが最も守りにくい」⁽³¹⁾ことが理由だという。この一連の動きによって、③から⑤へレイアップ・シュートにつながるようなパスを狙う。

Bの展開では、③が②にパスを出してボールをコート中央へ戻し、⑤は③の防御者へバック・スクリーンを、①は④の防御者にダウン・スクリーンを

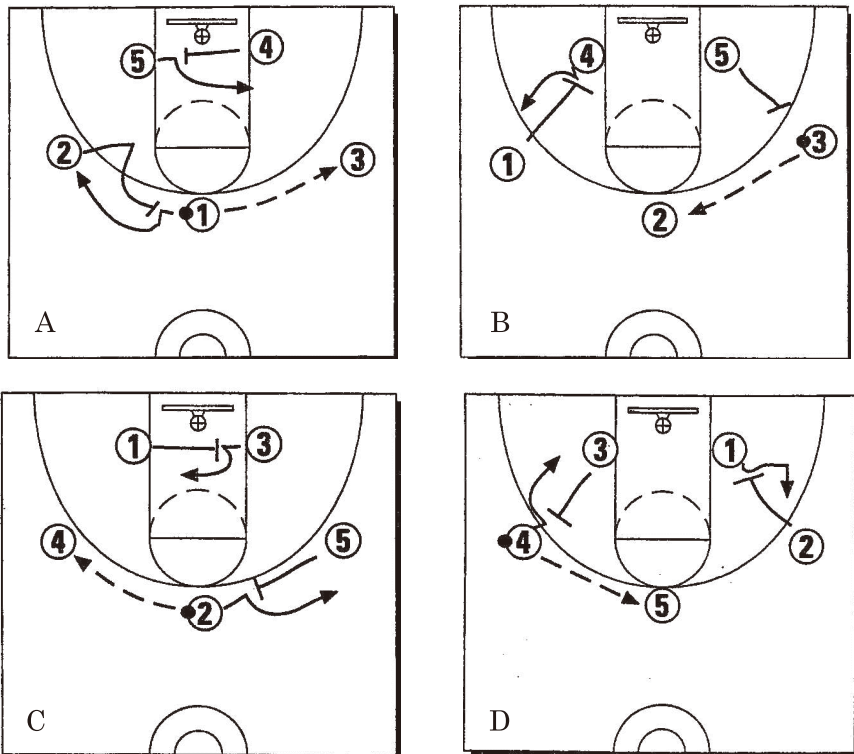


図13 Williams のスクリーニング・ゲームにおける基本パターン

Williams, The motion offense, in : Instant review basketball notebook vol. 3 , Sagamore publishing, 1992, pp.299-300より転載。

セットする。Cでは、ウイングに上ってきた④に②からパスをすることで、ボールのサイドチェンジが行われている。同時に、⑤がパッサーである②の防御者にフレア・スクリーンを、①が③の防御者にクロス・スクリーンをセットしている。

上記の展開で③がオープンにならなかった場合、④はトップの⑤にパスを戻し、これまでと同様のルールに則って③がパッサー④の防御者にバック・スクリーンを、逆サイドでは②が①の防御者にダウン・スクリーンをセットする(Dの場面)。

上記の A ～ D に示された一連のプレーの展開例をみると、Williams のスクリーニング・ゲームにおいては、ボールのサイドチェンジとスクリーン・プレーを繰り返しながら、常にゴール付近でシュートチャンスを窺っていることがわかる。バスケットボールの攻撃においては、攻めるべき空間に優先順位が存在することが報告されているが⁽³²⁾、Williams のスクリーニング・ゲームはこの点を考慮して組織されているといえよう。

表3 Felling のスクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則

プレーの項目	プレーの原則
ボールの移動	<ul style="list-style-type: none"> ・パスはディフェンスから離れたところにせよ。 ・ボール保持者は積極的にボールの移動を行わなければならない。
人の移動	
ゴールへの正対	
スペーシング	<ul style="list-style-type: none"> ・ポジションは高く広くとるべきである。 ・プレーヤー同士で約 4 ～ 5 m のスペーシングを意識すべきである。
ポジショニング	
スクリーン・プレーの使用	
ドリブルの使用	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルはパスの角度を確保するために用いる。
プレーの予測	<ul style="list-style-type: none"> ・ディフェンスの動きを予測して対応すること。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールがハーフラインを越える前に、すでに攻撃が始まっていなければならない。 ・カッターが適当なカッティングをした際に、そこに正確なパスを送るためには、タイミングが重要である。 ・コミュニケーションはパッサー、カッター、スクリーナーの間で不可欠な要素である。 ・プレーは全力かつ機敏に行うことが大切である。

Felling, Motion offense, in : Instant review basketball notebook vol.2, Sagamore publishing, 1991, pp.65-66より作成。

3-3 Felling のスクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則

次いで、Ron Felling が提示するスクリーニング・ゲームを検討したい。彼が定めた「プレーの原則」は表3によって知ることができる。前述の2人の指導者と比べて、際立って多くの項目を定めているわけではなく、内容としても重なる部分が多い。

Felling のスクリーニング・ゲームにおけるプレーヤーの基本的な配置は図14の通りで、全体的にプレーヤーをコートの上部に配置し、ゴール付近の攻撃空間を予め確保しているところが特徴的である。この4メンアウト・1メンインサイドの状態から、様々なスクリーン・プレーを試行していくことになるが、彼が用いるスクリーンの種類とその内容は表4を参照されたい。

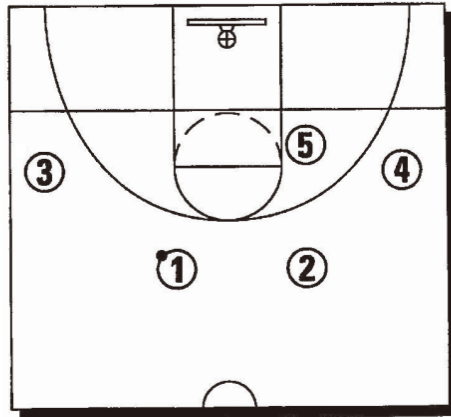


図14 Felling のスクリーニング・ゲームにおけるプレーヤーの配置

Felling, Motion offense, in : Instant review basketball notebook vol. 2 , Sagamore publishing, 1991, p.65より転載。

表4 Felling のスクリーニング・ゲームにおけるスクリーンの種類と内容

スクリーンの種類	プレーの内容
ダウン・スクリーン	スクリーナーは、ゴール方向へ動いてスクリーンをセットし、ユーザーはボール方向へ動いてボールを受ける。
バック・スクリーン	スクリーナーは、ゴール付近から外に出ていってスクリーンをセットし、ユーザーがゴールに向かってバックドア・カットをすることを助ける。
クロス・スクリーン	スクリーナーは、左右いずれかのフリースロレーン（ローポスト）から逆サイドで同様のポジションをとる味方のためにスクリーンをセットする。
フレア・スクリーン	ユーザーは、スクリーンを使ってアウトサイドのオープンエリアに広がる。 この種類のスクリーンは、チームで最高のシューターに対して用いるべきものである。
ダブル・スクリーン	ユーザーは、2人の味方プレーヤーが同時にセットしたスクリーンを用いる。
ボール・スクリーン	スクリーナーは、ボール保持者に対してスクリーンをセットする。このパターンは、ボール運びの際にスペースを獲得する場面でのみ用いられる。

Felling, Motion offense, in : Instant review basketball notebook vol.2, Sagamore publishing, 1991, p.67より作成。

3-4 Waltman のスクリーニング・ゲームにおけるプレーの原則

最後に紹介するのは、Royce Waltman の提唱する攻撃戦術である。ここまでの3名の指導対象が主に大学生であったのに対して、彼の論稿はタイトルが“Motion offense for high school”とあるように、高校生に対する指導が企図されている。そのことと関わって、表5に整理したWaltmanの「プレーの原則」は、プレーヤーの動きが数多くの項目によって事細かに規定されていることがわかる。

とりわけ、「人の移動」に関する原則の数が多いことから、彼が当該の項目を重要視していることが窺える。Bradyは優れたモーション・オフENSESの条件として、①ボールの移動、②人の移動、③スクリーン・プレー、④ドライブ

表5 Waltman のパッシング・ゲームにおけるプレーの原則

プレーの項目	プレーの原則
ボールの移動	<ul style="list-style-type: none"> ・ディフェンスから離れた位置にパスせよ。 ・パスする際には、フェイクを積極的に使用せよ。 ・シュートするまでに4回以上パスをせよ。 ・シュートチャンスがあるとき以外は、ベースライン方向にはパスしてはならない。 ・パスを素早く回しすぎてはならない。
人の移動	<ul style="list-style-type: none"> ・カットする際には、フェイクを積極的に使用せよ。 ・Vカットを使用せよ。 ・カッティングは全力で行うこと。 ・ゴール方向にカットせよ。 ・ベースライン方向にカットせよ。 ・ポストマンはフラッシュ・カットせよ。 ・ポストエリアでポジション取りをするのは、2カウントまで。
ゴールへの正対	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを保持したら、2カウントはゴールに正対して構えること。
スペーシング	<ul style="list-style-type: none"> ・約4mのスペーシングを維持せよ。
ポジショニング	<ul style="list-style-type: none"> ・ポジションは高く広くとること。 ・キー・トップのポジションを常にうめよ。 ・自分のポジションにリプレースして、リターンパスに備えよ。 ・ポストマンは、他のポストマンと対角線上のポジショニングをせよ。
スクリーン・プレーの使用	<ul style="list-style-type: none"> ・カッターはスクリーンを使用せよ。 ・スクリーンをセットするために、自分より下のエリアを確認せよ。 ・ボールから離れてスクリーンをセットせよ。 ・ポストマンはアウトサイドのプレーヤーにバック・スクリーンをセットせよ。
ドリブルの使用	<ul style="list-style-type: none"> ・パスのアングルを確保するためには、ドリブルを使用せよ。
プレーの予測	<ul style="list-style-type: none"> ・カッターはディフェンスの動きを予測せよ。 ・スクリーナーはカッターの動きを予測せよ。
その他	

Waltman, Motion offense for high school, in : Instant review basketball notebookvol.2, Sagamore publishing, 1991, pp.252-252より作成。

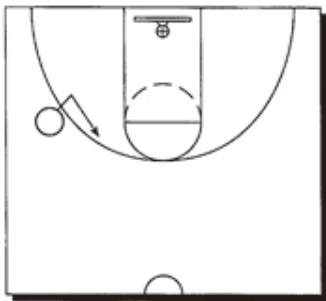


図15 Vカットの事例①

Waltman, Motion offense for high school, in : Instant review basketball notebookvol. 2 , Sagamore publishing, 1991, p.252より転載。



図16 Vカットの事例②

Waltman, Motion offense for high school, in : Instant review basketball notebookvol. 2 , Sagamore publishing, 1991, p.253より転載。

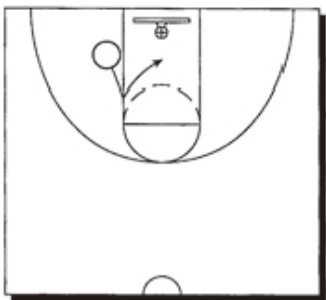


図17 Vカットの事例③

Waltman, Motion offense for high school, in : Instant review basketball notebookvol. 2 , Sagamore publishing, 1991, p.253より転載。

によるゴールアタック、⑤スペーシングを上げているが^{§(33)}、モーション・オフenseの一翼を担うスクリーニング・ゲームにおいても「人の移動」は重視すべき項目であるといえよう。

原則の中にも盛り込まれているように、Waltman が特に大切にしていたのが「Vカット」である。Vカットは通常、アウトサイドにおいて一旦インサイドに動き防御者を引き付けておいて、V字の軌道をもって再びアウトサイドに出てきてボールを受けるプレーが想起される。しかし、Waltman は「Vカットはコートのあるあらゆる場所で使用することができる。」⁽³⁴⁾とし、図15～17の平面図を提示している。こうしたカット・プレーが、彼のスクリーニング・ゲームの根底をなしているのである。

4. 結び

本稿における検討の結果は、以下のように整理することができる。

スクリーニング・ゲームの誕生の背景を探ったところ、それはアメリカにおけるスクリーン・プレーの合法化を後ろ盾にして発達した攻撃方法であることが明らかとなった。また、スクリーニング・ゲームを提唱した Knight の攻撃戦術は、非ボール保持者同士のスクリーン・プレーとカット・プレーとを効果的に織り交ぜたものであった。

次いで、スクリーニング・ゲームを採用する複数の指導者の文献を通して、各々が掲げる「プレーの原則」を比較検討した。彼らが提唱する「プレーの原則」は、①パスによってボールを移動させること、②カット・プレーによって人が移動すること、③ボールを受けたらゴールへ正対すること、④プレーヤー同士が4～5mの間隔をとること、⑤チーム・ルールに応じたポジショニングに留意すること、⑥スクリーン・プレーを有効に活用すること、⑦ドリブルは主にパス・アングルの確保やプレス・ディフェンスを回避する時に使用すること、⑧常にディフェンスを予測してプレーすること、といった諸項目に類型化されるものであった。

以上より、スクリーニング・ゲームを自チームの攻撃戦術として採用しよう

とする場合、上記の諸項目に依拠しながら指導すべきであると考ええる。

〔付記〕

本研究は、平成25年度「井上円了記念研究助成（研究の助成）」を受けて行われた。

＜注記および引用・参考文献＞

- (1) 野老稔「バスケットボールのフリーランス・オフENSEスの研究」『武庫川女子大学紀要 人文・社会科学編』37号、1990年、109頁。
 - (2) 野老稔「バスケットボールのフリーランス・オフENSEスの研究」『武庫川女子大学紀要 人文・社会科学編』37号、1990年、109頁。
 - (3) 二杉茂・伊藤淳「バスケットボールにおけるコンティニューオフENSEスについて」『神戸大学人文学部紀要』22号、2002年、112頁。
 - (4) Wooden, John Wooden's UCLA offense, 2006, p.15.
 - (5) 我が国では、モーション・オフENSEスに関する呼称には統一性がなく、「モーション・オフENSEス」が「パッシング・ゲーム」と「スクリーニング・ゲーム」の総称であると考えられている一方で、フリーランス・オフENSEスにおいてパスを重視するものを「パッシング・ゲーム」、スクリーンを重視するものを「モーション・オフENSEス」と称する場合もあるのが現状である。そこで本稿では、カンザス大学やノースカロライナ大学のコーチを歴任した Roy Williams およびその指導に関わった Neil Dougherty の見解に倣い、「モーション・オフENSEス」を「パッシング・ゲーム」と「スクリーニング・ゲーム」を総称する呼称として捉えるものである（Williams, The motion offense. In : Instant review basketball notebook vol. 3 , Sagamore publishing, 1992, pp.299-303. Dougherty, Essential elements for motion. In : Instant review basketball notebook vol. 7 , Sagamore publishing, 1996, pp.68-76.）。
 - (6) 吉井四郎『バスケットボール指導全書 2—基本戦法による攻防—』大修館書店、1987年、170頁。
 - (7) Knight, The screening game, in : Coaching basketball revised and updated, Mc graw hill, 2002, p.304.
- (125)

- (8) 中川昭「球技運動研究では何が研究されなければならないか」『スポーツ運動学研究』5号、1992年、4頁。
- (9) 野老稔「バスケットボールのフリーランス・オフENSEスの研究」『武庫川女子大学紀要 人文・社会科学編』37号、1990年、109～113頁。土田了輔ほか「球技における戦術的行動に関する研究（2）バスケットボールのモーションオフENSEスについて」『上越教育大学研究紀要』21巻1号、2001年、1～9頁。日本バスケットボール協会編『バスケットボール指導教本』大修館書店、2002年、237～239頁。深瀬吉邦『ノンストップ・バスケットボール』大修館書店、1988年、99～100頁。
- (10) 鈴木淳「バスケットボールにおける新たな攻撃戦術の提案」『福岡教育大学教育実践研究』12号、2004年、97～101頁。内山治樹「モーション・オフENSEスで戦う」『バスケットボール・マガジン』14巻3号、2005年、20～23頁。長門智史・内山治樹「バスケットボール競技におけるチームオフENSEスの構築」『スポーツコーチング研究』4巻1号、2005年、17～45頁。鈴木淳「バスケットボールにおける攻撃戦術の発達過程に関する研究」『福岡教育大学教育実践研究』15号、2007年、65～68頁。吉田健司「バスケットボールにおけるチームオフENSEス・ビルディングに関する一考察」『筑波大学体育科学系紀要』33号、2010年、127～149頁。吉田健司『イチから始めるチーム作り—オフENSEス編—』ベースボールマガジン社、2011年。
- (11) 藤田将弘・谷釜尋徳「バスケットボールにおけるパッシング・ゲームの特徴について—プレーの原則に着目して—」『運動とスポーツの科学』18巻1号、2012年、125～139頁。
- (12) 藤田将弘・谷釜尋徳「バスケットボールにおけるパッシング・ゲームの特徴について—プレーの原則に着目して—」『運動とスポーツの科学』18巻1号、2012年、125～139頁。
- (13) 日本バスケットボール協会審判・規則部編『バスケットボール競技規則 第1版』日本バスケットボール協会、2011年、57頁。
- (14) 現行のルールにおいてブロックとは、「自分や相手がボールを持っているかにかかわらず、相手チームのプレイヤーの進行を妨げる不当なからだの触れ合いのことをいう。」（日本バスケットボール協会審判・規則部編『バスケットボール競技規則 第1版』日本バスケットボール協会、2011年、58頁。）とされている。

- 116 バスケットボールにおけるスクリーニング・ゲームの特徴について〔谷釜 尋徳〕
- (15) 大川信行『バスケットボールの戦術に関する歴史的研究（1891年から1945年まで）—男子アマチュア・バスケットボールを中心として—』日本体育大学大学院博士学位論文、2007年、154～162頁。
- (16) 大川信行『バスケットボールの戦術に関する歴史的研究（1891年から1945年まで）—男子アマチュア・バスケットボールを中心として—』日本体育大学大学院博士学位論文、2007年、162頁。
- (17) Newell, Basketball post play, Masters press, 1995、p. 2 .
- (18) 吉井四郎『バスケットボール指導全書 2—基本戦法による攻防—』大修館書店、1987年、156頁。
- (19) Newell, Basketball post play, Masters press, 1995、p. 2 .
- (20) Knight, The screening game, in : Coaching basketball—revised and updated—, Mc graw hill, 2002, p.301.
- (21) Knight, The screening game, in : Coaching basketball—revised and updated—, Mc graw hill, 2002, p.301.
- (22) ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール—勝つための理論と練習法—』大修館書店、1992年、104～109頁。Knight, The screening game, in : Coaching basketball—revised and updated—, Mc graw hill, 2002, pp.301-304.
- (23) Williams, Jayhawk offense, in : Instant review basketball notebook vol. 2 , Sagamore publishing, 1991, p.256. Williams, The motion offense, in : Instant review basketball notebook vol. 3 , Sagamore publishing, 1992, p.299. Williams, Kansas offense, in : Instant review basketball notebook vol. 6 , Sagamore publishing, 1995, pp.253-254.
- (24) Felling, Motion offense, in : Instant review basketball notebook vol. 2 , Sagamore publishing, 1991, pp.65-66.
- (25) Waltman, Motion offense for high school, in : Instant review basketball notebook vol. 2 , Sagamore publishing, 1991, pp.252-252.
- (26) Smith, Basketball : Multiple offense and defense. Prentice Hall, pp.32-33.
- (27) ナイト著、笠原成元訳『ウィニング・バスケットボール—勝つための理論と練習法—』大修館書店、1992年、104頁。
- (123)

- (28) サギング・ディフェンスについては、Cooper らが次のように解説している。

「このマンツーマン・ディフェンスは、ボールに積極的にプレッシャーをかけることはなく、ボールマン以外をマークしている4人のプレーヤーが直接ボールマンに働きかけることもない。4人のプレーヤーは、ゾーンの原則に則ってプレーし、ゴール方向に下がって、ボールマンとゴールを結ぶエリアをカバーする。このディフェンス戦術は、マンツーマンとゾーンの長所を組み合わせたものであるがゆえに、多くのチームによって一般的に使用されている。」(Cooper and Siedentop, *The theory and science of basketball*, Lea & Febiger, 1969, p.160.)

- (29) Williams, Jayhawk offense, in : *Instant review basketball notebook vol. 2*, Sagamore publishing, 1991, p.256. Williams, The motion offense, in : *Instant review basketball notebook vol. 3*, Sagamore publishing, 1992, p.299. Williams, Kansas offense, in : *Instant review basketball notebook vol. 6*, Sagamore publishing, 1995, pp.253-254.
- (30) Williams, The motion offense, in : *Instant review basketball notebook vol. 3*, Sagamore publishing, 1992, pp.299-300.
- (31) Williams, The motion offense, in : *Instant review basketball notebook vol. 3*, Sagamore publishing, 1992, p.299.
- (32) 李宇載『バスケットボール—得点力アップの攻撃プレー—』池田書店、2002年、209頁。内山治樹「バスケットボール競技におけるチーム戦術の構造分析」『スポーツ方法学研究』17巻1号、2004年、25～39頁。鈴木淳「バスケットボールにおける新たな攻撃戦術の提案」『福岡教育大学教育実践研究』12号、2004年、97～101頁。鈴木淳「バスケットボールにおける攻撃戦術の発達過程に関する研究」『福岡教育大学教育実践研究』15号、2007年、65～68頁。
- (33) Brady, Motion offense, in : *Instant review basketball notebook vol. 9*, Sagamore publishing, 1999, p.48.
- (34) Waltman, Motion offense for high school, in : *Instant review basketball notebook vol. 2*, Sagamore publishing, 1991, p.253.